

## ÉTUDIER L'IMPACT DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET DES JEUX DANS LA VIE DES JEUNES

Ochilova Dildora Shavkat qizi

Buxoro viloyat Qorako`l tuman 1-son Politexnikum o`qituvchisi.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14970383>

**Abstraction.** Cet article fournit des commentaires sur les résultats de diverses études sur les avantages et les conséquences néfastes de l'utilisation de la technologie par les enfants aujourd'hui. Les retours d'expérience sur la contribution du jeu numérique au développement et à l'apprentissage de l'enfant et le rôle des jeux numériques dans l'éducation sont maintenus

**Les mots clés:** les évolutions technologiques, Internet, les avantages de l'utilisation, les enfants, parents, les technologies numériques.

## INVESTIGATING THE IMPACT OF DIGITAL TECHNOLOGIES AND GAMES ON YOUNG PEOPLE'S LIVES

**Abstract.** This article provides comments on the findings of various studies on the benefits and negative consequences of children's use of technology today. Feedback on the contribution of digital play to children's development and learning and the role of digital games in education is maintained

**Keywords:** technological developments, Internet, benefits of use, children, parents, digital technologies.

## ИЗУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИГР НА ЖИЗНЬ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ

**Аннотация.** В статье приводятся комментарии к результатам различных исследований, посвященных преимуществам и вредным последствиям использования детьми современных технологий. Поддерживается обратная связь о вкладе цифровых игр в развитие и обучение детей, а также о роли цифровых игр в образовании.

**Ключевые слова:** технологические разработки, интернет, преимущества использования, дети, родители, цифровые технологии.

---

Ce n'est pas un secret pour tous que l'ère ou nous vivons c'est la siècle d'accélération et de globalization. A l'heure actuelle, les enfants et adolescents se connectent de plus en plus au monde qui les entoure via leurs appareils mobiles.

Mais que font-ils exactement avec leurs appareils et comment les évolutions technologiques actuelles influencent-elles leur vie quotidienne?

Initialement, on pourrait mentionner que les jeunes enfants interagissent avec un grand nombre de technologies variées, comme la télévision, l'accès à Internet sur tout appareil, les films, les jeux vidéos, les applications ou jeux sur tablette ou téléphone intelligent et les objets s'y rapportant (par exemple: livres, jouets ou jeux en rapport avec des personnages ou des marques et d'autres...). Il est complexe de définir le jeu. En plus, on l'aborde de différentes façons dans des contextes différents. Beaucoup s'accordent pour dire que le jeu se caractérise par son aspect amusant, librement choisi, qui sert ses propres intérêts et est soumis à des règles

Les familles ont besoin de soutien pour éduquer les enfants à l'ère du numérique, et les éducateurs de la petite enfance doivent apprendre à intégrer les technologies numériques dans l'exercice de leurs fonctions.

Récemment, les avantages de l'utilisation de la technologie (mais pas le potentiel ludique) chez les enfants ont été reconnus. Des recherches ont révélé que certains aspects du jeu peuvent contribuer au développement et à l'apprentissage de l'enfant et que le jeu numérique peut répondre à des besoins éducatifs, lorsqu'il a été conçu dans le but de répondre à des objectifs d'apprentissage précis

D'abord, on peut se demander « Avec quelles technologies les jeunes enfants jouent-ils? Les enfants jouent-ils de la même façon avec la technologie qu'avec les jeux traditionnels?

On ne peut pas nier que les enfants développent des compétences numériques à la maison, principalement par l'observation et l'imitation des comportements de leurs parents et de leurs frères et sœurs plus âgés. Ils apprennent très vite, sont souvent plus compétents que leurs parents ne le pensent et sont capables de surmonter leurs lacunes, notamment leur incapacité de lire et d'écrire. Ils ont maintenant leur premier contact avec les technologies numériques et les écrans très tôt (moins de 2 ans) grâce aux appareils de leurs parents, qui ne sont pas conçus pour eux à l'origine. Mais en général, leurs parents sont encore peu conscients des risques liés à l'utilisation des technologies numériques.

La plupart des parents considèrent l'évolution numérique comme inévitable, utile mais difficile et demandent conseil, même si, pour le moment, ils ne voient que peu de risques. Souvent, ils repoussent les risques liés à une médiation à la période d'adolescence, alors qu'en fait l'étude a permis d'observer des enfants exposés à du contenu non approprié, du partage de ce contenu et parfois de données personnelles, y compris via les réseaux sociaux.

Les parents développent alors leurs propres stratégies de médiation qui vont de la protection en limitant l'accès au numérique jusqu'au support et à la co-utilisation de ces outils.

Leurs choix dépendent de leurs propres perceptions, points de vue et attitudes vis-à-vis de la technologie numérique; plus leur perception est positive, plus les parents sont enclins à soutenir activement les activités numériques des enfants.

Ces stratégies de médiation parentale sont principalement motivées par la crainte d'effets négatifs possibles sur la vue, la concentration, les capacités cognitives, le comportement social, etc. craintes que les enfants reflètent dans leurs propres comptes. Cependant, les peurs des parents ne correspondent que partiellement aux risques: exposition à des contenus inappropriés (*violence, sexe, drogue, discours de haine, anorexie ...*), demandes commerciales, partage de contenus privés et ou inappropriés, difficultés à acquérir une autorégulation, etc.). Quelques parents seulement ont mentionné l'intimidation et la cyber-intimidation lorsqu'ils ont relaté leur expérience avec des enfants âgés de 7 à 9 ans.

Lorsque les écoles intègrent les technologies numériques de manière significative, les enfants développent et diversifient leurs compétences et prennent davantage conscience des risques. Les écoles peuvent avoir une influence majeure sur l'acquisition de compétences numériques - y compris la créativité - lors de l'intégration de la technologie numérique en tant qu'outil d'apprentissage actif.

Développer la culture numérique à l'école dès le plus jeune âge (maternelle) contribuerait également à sensibiliser les gens aux problèmes et aux mesures de sécurité et à renforcer la pensée critique et la résilience dans le contexte numérique. Les parents sont de plus en plus convaincus que la maîtrise des technologies numériques et le développement des compétences numériques sont indispensables à l'éducation de leurs enfants.

Dans le cadre des technologies numériques, le jeu des enfants présente à la fois des similarités et des différences avec le jeu non numérique. Des chercheurs ont comparé les types de jeux traditionnels aux jeux numériques et ont constaté que tous sont représentés. Toutefois, les contextes numériques offrent des types de jeu jusqu'alors non documentés qui mériteraient une étude à part entière. Le numérique se mêle au non numérique dans la vie des jeunes enfants, il serait donc utile d'examiner le jeu de façon plus holistique. Des recherches continues sont nécessaires pour approfondir la connaissance et la compréhension de la nature précise du jeu des jeunes enfants face au numérique, à la fois de manière globale, et plus spécifiquement en regard des lacunes identifiées dans les connaissances.

Implications pour les parents, les services et les politiques. De nombreuses informations à destination des parents et des personnes qui gardent les enfants avertissent des effets nocifs potentiels et expliquent comment limiter les risques liés à l'utilisation de la technologie par les enfants. Les recherches examinées ici démontrent qu'il serait justifié de mettre davantage l'accent sur les potentiels bienfaits. Les familles ont besoin d'informations pour savoir comment soutenir et réguler les jeux de leurs enfants sur des appareils numériques. On peut également souligner les avantages du jeu libre en solitaire avec les technologies. La valeur du jeu numérique dans le développement de certaines connaissances, compétences physiques, sociales, émotionnelles et créatives, devrait être communiquée aux familles et aux professionnels de la petite enfance.

### **RÉFÉRENCES**

1. Lucile Bertaux, Nicolas Frappe. Le DALF-100%-Réussite C1-C2
2. Sutton-Smith B. The ambiguity of play. Cambridge, Mass.: Harvard University Press; 1997.
3. Livingstone S, Blum-Ross A, Pavlick J, Ólafsson K. In the digital home, how do parents support their children and who supports them? Parenting for a Digital Future: Survey Report 1. 2018.
4. Marsh J, Murriss K, Ng'ambi D, et al. Children, technology and play. Billund, DK; The LEGO Foundation: 2020. Consulté le 1er mars 2021. [https://www.legofoundation.com/media/2965/children-tech-and-play\\_full-report.pdf](https://www.legofoundation.com/media/2965/children-tech-and-play_full-report.pdf).
5. Rideout VJ, Robb MB. The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight. San Francisco, CA: Common Sense Media; 2020. Consulté le 1er mars 2021.
6. Scott FL. Technologies et jeux numériques chez les jeunes enfants. Dans: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Rvachew S, éd. thème. Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants [en ligne]. <https://www.enfant-encyclopedie.com/technologie-en-education-de-la-petite-enfance/selon-experts/technologies-et-jeux-numeriques-chez-les>. Publié: Avril 2021. Consulté le 16 février 2025.
7. Le rôle de la technologie: effets positifs et négatifs sur les enfants Publié :Aout 2024
8. Ziyouz.com